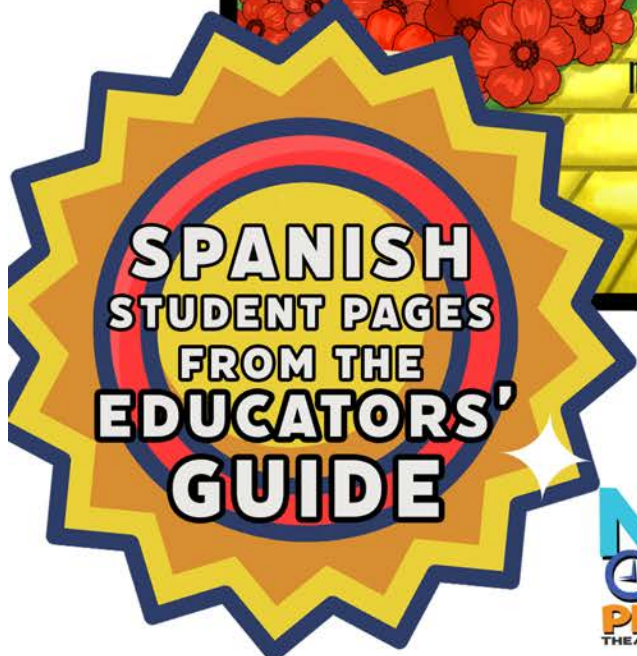
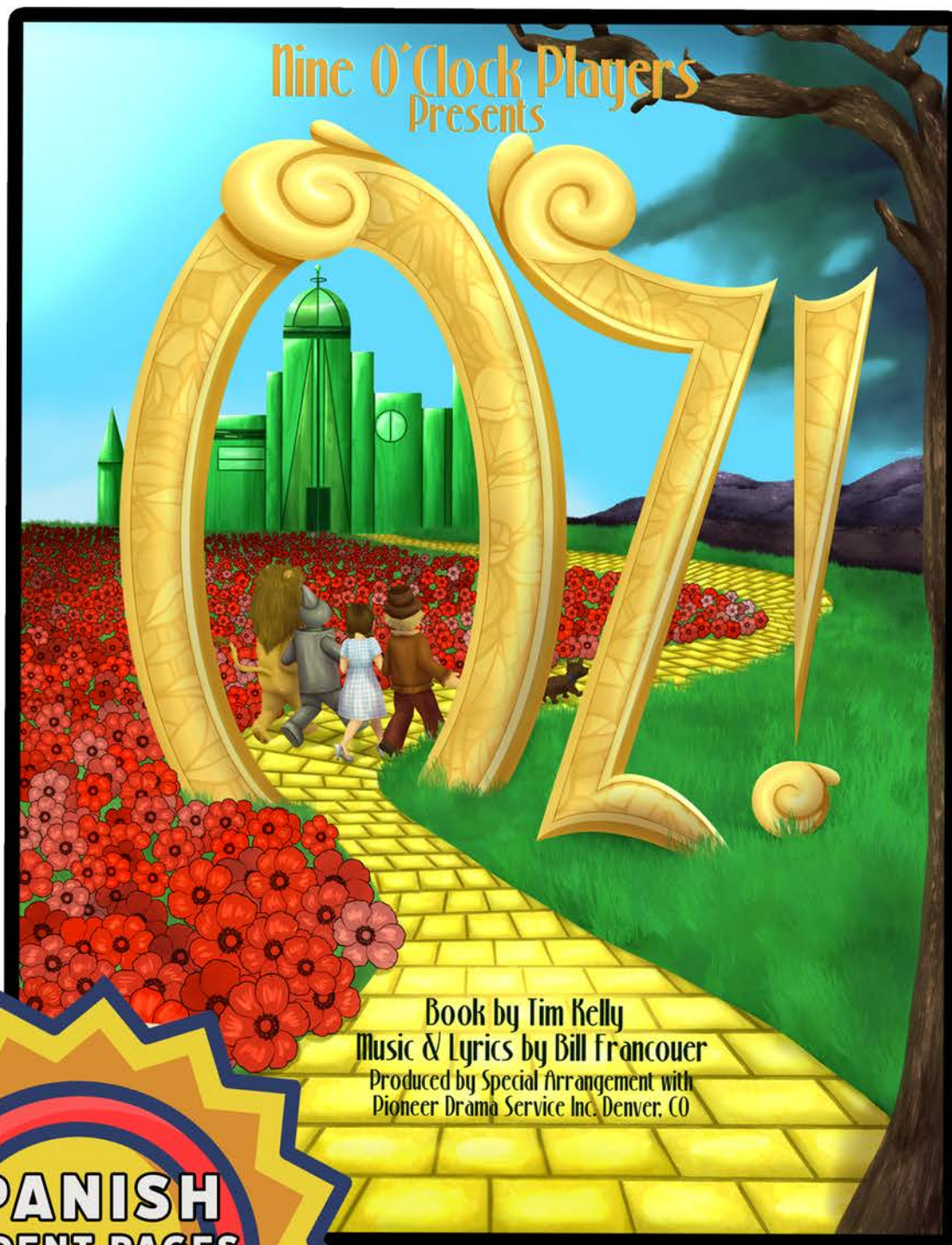






Spanish Language Student Pages
from the *OZ!* Educators' Guide

Provided to You By
Nine O'Clock Players
An Auxiliary of
Assistance League Los Angeles

CREDITS

Translation Coordinator: Gail Panatier
Translation: Paloma Pozos • Milton Argueta



Nine O'Clock Players Production of *OZ!*

CREDITS:

A Musical Based on the Story of L. Frank Baum
By Tim Kelly
Words and Music by Bill Francoeur

COPYRIGHT

© Copyright 1995, Pioneer Drama Service, Inc.
Produced by special arrangement with Pioneer Drama Service, Inc., Englewood, Colorado

LIST OF OZ! EDUCATORS' GUIDE STUDENT PAGES

	Pg# in Educators' Guide
1) The Assistance League Theatre	5
2) Program Notes or Getting to Know Us – A brief guide to various jobs in the theatre	6
3) A Synopsis of OZ!	7
4) L. Frank Baum: “He Just Wanted to Be Frank” – A Biography	8
5) A Wonderful Wizard Word Wall – Words Only in English (Flashcard Front)	10
6) A Wonderful Wizard Word Wall – Words w/ Definitions in Spanish (Flashcard Back)	11
7) A Lesson In Etiquette – A Quick Quiz	13
8) There’s No Place Like “Your” Home! – Students imagine the city where they’d live in Oz	21
9) Counting Characters #1 – A simple math exercise; two distractors; #'s in sequence	22
10) Counting Characters #2 – A bit more challenging; three distractors; random #'s	23
11) Toto Makes 10! (Addition) – Simple math addition problems using ten frames	24
12) Toto Makes 10! (Subtraction) – Simple math subtraction problems using ten frames	25
13) WICKED WITCH WORD SEARCH #1 – Easy; 15 shorter words; Two directions	26
14) WICHED WITCH WORD SEARCH #2 – Challenging; 25 longer words; Eight directions	27
15) READ THE BOOKS – A Bibliography of some of Baum’s books including more from his Oz series	30
16) Example of a Brain Map	32
17) Write a Letter – Primary (Use persuasive writing to join Dorothy & friends on their quest)	33
18) Write a Letter – Upper (Use persuasive writing to join Dorothy & friends on their quest)	34
19) Auntie Em’s Synonyms & Antonyms – Primary Format	37
20) Auntie Em’s Synonyms & Antonyms – Upper Format	38
21) A Couple of Characters Compared & Contrasted	40
22) You Can Be an Actor – Overview	43
23) You Can Be a Costume Designer – Instructions more simply worded for early language students	45
24) You Can Be a Costume Designer – A design page with early grade line format	46
25) You Can Be a Costume Designer – Instructions worded for more English proficient students	47
26) You Can Be a Costume Designer – A design page with upper grade line format	48
27) You Can Be a Theatre Critic – What Does It Mean to Be a Critic? – A Short Glossary	51
28) You Can Be a Theatre Critic – Primary grade note paper for oral / small group share-out	52
29) You Can Be a Theatre Critic – Review outline for upper grade students	53
30) A Bouquet of Roses Just for You! – A Student Engagement Award	56

Teatro de Assistance League

(¡Dónde podràs ver la obra!)

El patio...



El vestíbulo...



Aquí es donde te sentaràs.

El Teatro de Assistance League fue diseñado por el arquitecto Stiles O. Clements y se construyó en 1938. Es algo diferente de sus obras más conocidas, como el Teatro El Capitan y el Wiltern Clements logró recrear un teatro de verano de su tierra natal en Nueva Inglaterra, en pleno corazón de Hollywood. Este encantador teatro fue construido magistralmente con vigas de secuoya de crecimiento lento, algunas de las cuales superan los 7,6 metros de longitud. El teatro no solo es hermoso, sino que además cuenta con una acústica excelente. Desde sus inicios, ha sido sede de Nine O'Clock Players y del programa de teatro infantil de la Assistance League.

Esto es entre bastidores.



Así es como luce el interior del Teatro.

NOTAS DEL PROGRAMA

O

“CONÓCENOS”

Se necesita mucha gente para producir una obra de teatro o un musical. El programa de mano sirve para dar a conocer a estas personas y reconocer su trabajo. Nine O'Clock Players crea un programa de mano para cada una de sus producciones. Tu profesor te los entregará después de la función, probablemente cuando regreses a la escuela.

¿Quiénes son las personas que trabajan en una obra de teatro y cuáles son sus funciones? Aquí les presentamos una lista de algunos de los participantes, pero como todos son importantes, verán a más personas en el programa de mano. Ahora, les presentamos a algunos miembros del equipo de producción, de quienes podrán leer en el programa de mano de la obra que pronto verán.

El Presidente de Producción (Production Chair) contrata al Productor y asesora en la contratación de profesionales y voluntarios para los puestos mencionados a continuación. Además, sirve como enlace entre la producción (el espectáculo) y Nine O'Clock Players como organización.

El Productor (Producer) administra todos los aspectos necesarios para llevar la producción al escenario, incluyendo el cronograma y el cumplimiento del presupuesto.

El Director (Director) crea una visión de cómo contar la historia de la obra y la comparte con el equipo de producción (muchas de las personas mencionadas en esta lista) para que todos trabajen en conjunto. El director trabaja especialmente con los actores para desarrollar sus personajes y ayudarlos a contar la historia de la obra tal como él la imagina.

El Director Musical (Musical Director) enseña a los actores los números musicales y coordina la música a lo largo de toda la obra.

El Regidor o Director de Escena (Stage Manager) coordina el espectáculo detrás del escenario, ayudando a que todos los integrantes del equipo realicen su trabajo para que cada función se desarrolle sin contratiempos y para que ustedes, el público, disfruten de la presentación.

El Diseñador de Vestuario (Costume Designer) crea el vestuario basándose en la visión del director para cada uno de los personajes.

El Diseñador de Escenografía (Scenic Designer) diseña y construye los decorados o escenografías, que representan los distintos lugares donde se desarrolla la historia sobre el escenario.

El Diseñador de Utilería (Prop Designer) selecciona y prepara los objetos que aparecen en escena (como un libro o un poco de comida) y que los actores utilizan para contar la historia.

El Diseñador de Iluminación (Lighting Director) utiliza la iluminación para hacer que la escenografía y el escenario parezcan lugares reales, además de crear diferentes ambientes o indicar la hora del día.

El Diseñador o Ingeniero de Sonido (Sound Designer/Engineer) crea algunos de los efectos de sonido que escucharás durante la obra. También enseña a los actores a utilizar los micrófonos que llevarán puestos durante la función y se asegura de que su voz se escuche con claridad para que el público pueda oírlos.

Los Actores (Actors) utilizan su voz y sus movimientos para dar vida a los personajes. Ensayan y trabajan para aprender sus diálogos y la marcación escénica (los lugares y desplazamientos que realizan sobre el escenario), de modo que los personajes cobren vida y el público disfrute plenamente del espectáculo.

¡Una sinopsis de ¡OZ!



(De la producción de NOP de otoño de 2018)

Seguramente ya has oído hablar de Dorothy y su perrito Toto, y de sus amigos, el Espantapájaros, el Hombre de Hojalata y el León Cobarde.

En esta producción de Nine O'Clock Players, seguirás sus aventuras por el camino de ladrillos amarillos para pedirle al Mago de Oz que les conceda sus deseos.

Lo único que Dorothy desea es volver a Kansas con su tía Em. El Espantapájaros quiere pedirle un cerebro al Mago, el Hombre de Hojalata quiere un corazón y el León Cobarde quiere valor. Aparece entonces Glinda, la Bruja Buena, quien ayuda a Dorothy y a sus amigos a luchar contra la Malvada Bruja del Oeste, los monos alados y otros obstáculos en su camino para llegar al Mago de Oz.

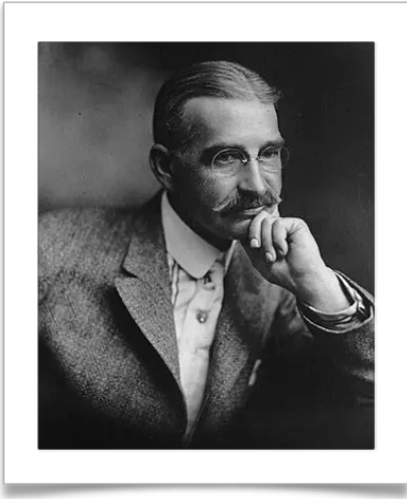
¿Conseguirán Dorothy, Toto, el Espantapájaros, el Hombre de Hojalata y el León Cobarde ver al Mago de Oz y que se les concedan sus deseos, o encontrarán lo que buscan en lugares inesperados?

Ven a ver esta mágica producción de Nine O'Clock Players.

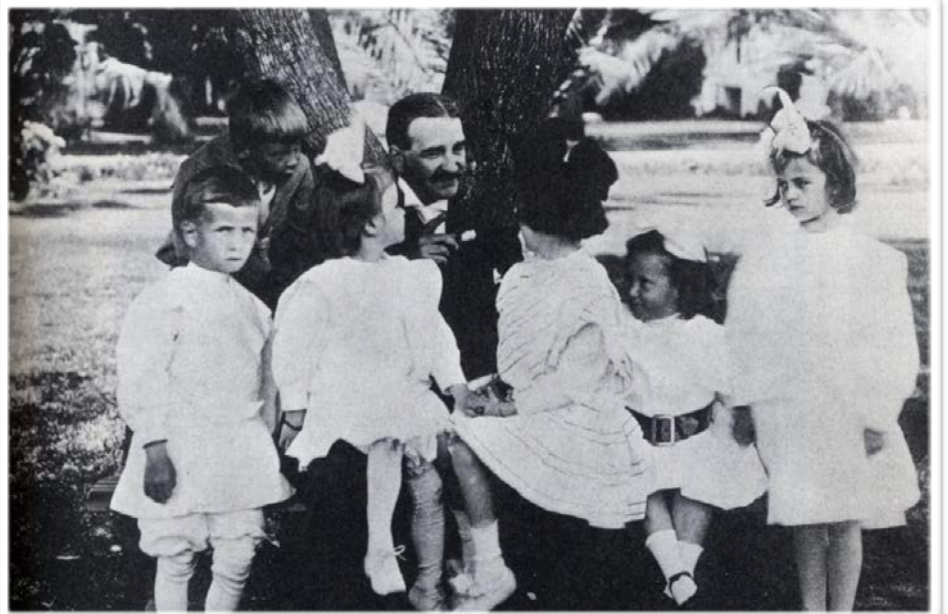
¡Descúbrelo en el escenario del teatro de Assistance League de Los Angeles!

L. Frank Baum

¡Él solo quería ser Frank!



15 de mayo de 1856 - 6 de mayo de 1919



L. Frank Baum nació en 1856 en el estado de Nueva York. Su verdadero nombre era Lyman, pero prefería que lo llamaran Frank. El joven Frank a veces se metía en problemas en la escuela porque siempre estaba en sus pensamientos. ¡Pero sus sueños eran sobre criaturas mágicas y aventuras emocionantes!

Cuando su padre le regaló una pequeña imprenta, Frank y su hermano crearon una revista que distribuían gratuitamente entre sus amigos y familiares. Esto le hizo darse cuenta a Frank de que quería ser escritor, y aunque tenía otros trabajos y muchos intereses, escribir era lo que más le gustaba. También le gustaba cantar, actuar y componer canciones y obras de teatro.

Su primer libro trataba sobre la cría de gallinas, ya que ese era su pasatiempo favorito en aquel entonces. Pero cuando escribió su primer libro infantil, "Mother Goose in Prose" (Mamá Ganso en prosa), y le siguió "Father Goose, His Book" (Padre Ganso, su libro), que estaba lleno de poemas disparatados, se convirtió en el autor de libros infantiles más vendido del año.

Pero el libro más famoso de Frank fue El maravilloso mago de Oz. Tuvo tanto éxito que Frank lo adaptó a un exitoso musical que recorrió todo Estados Unidos, y posteriormente escribió trece libros más sobre la mágica tierra de Oz.

Otras personas también han escrito historias sobre Oz. Las más famosas son la película de 1939 con la actriz y cantante Judy Garland, quien canta "Somewhere Over the Rainbow", The Wiz de 1978 y Wicked, que se convirtió en película en 2024.

Frank falleció en Hollywood, California, en 1919, tras haber escrito más de 50 libros, además de 42 guiones de teatro y cine y 200 poemas. Si alguna vez visitas el cementerio Forest Lawn en Glendale, donde reposan muchas personalidades famosas, puedes llevar una flor a la tumba de Frank para honrar su memoria y sus maravillosas historias.

N. Gallagher

Un panel de palabras del mago maravilloso (solo palabras)

NOTE: Words on this page oriented mirrored to definitions pages so as to print back-to-back to produce flashcards.

balloonist

assumption

advise

certifies

blush

britches

cyclone

cowardly

contentedly

fierce

emerald

domain

journey

inconvenient

hesitate

rearrange

noble

Munchkin

snooze

scarecrow

rust

wretched

woodsman

soothsaying

Un panel de palabras del mago maravilloso (palabras con definiciones)

NOTE: Words included for when students work in pairs so the quizzing partner will know if a response is correct.

 advise (aconsejar) hacer una sugerencia	 assumption (la suposición) una suposición	 balloonist (el aeronauta) una persona que viaja en globo
 britches (los pantalones) pantalones	 blush (ruborizarse) ponerse rojo de la vergüenza	 certifies (atestiguar) afirma oficialmente que algo es cierto
 contentedly (contentamente) felizmente	 cowardly (cobardemente) cobarde ante el peligro	 cyclone (el ciclón) una tormenta de mucho viento, un tornado
 domain (el dominio) un lugar que alguien controla	 emerald (una esmeralda) una gema verde brillante	 fierce (feroz) poderoso, intimidante
 hesitate (hesitar) hacer una pausa	 inconvenient (inconveniente) cuando algo es un problema pequeño	 journey (el viaje) ir de un lugar a otro
 Munchkin (Munchkin) una persona pequeña y alegre de Munchkinland en Oz	 noble (noble) amable y valiente	 rearrange (arreglar de nuevo) mover cosas de sitio
 rust (oxidarse) cuando el metal se deteriora por la humedad	 scarecrow (el espantapájaros) una figura humana para espantar los pajaros	 snooze (dormir) echarse una siesta
 soothsaying (la adivinación) predecir algo	 woodsman (el leñador) una persona que visita o trabaja en el bosque	 wretched (miserable) muy desagradables malo

UNA LECCIÓN DE ETIQUETA

o

Actuar de forma segura, respetuosa y responsable en el teatro.

Cuando asistas al teatro, es muy importante que te comportes de manera segura. Quieres disfrutar, pero también todos los demás asistentes, así que debes actuar con respeto hacia todos, y ellos deben respetarte a ti. Esto también implica tratar al teatro con responsabilidad. A continuación, encontrarás algunas frases que pueden indicarte cómo comportarte de forma segura, respetuosa y responsable, o bien, cómo NO comportarte. Tú decides qué comportamientos son apropiados.

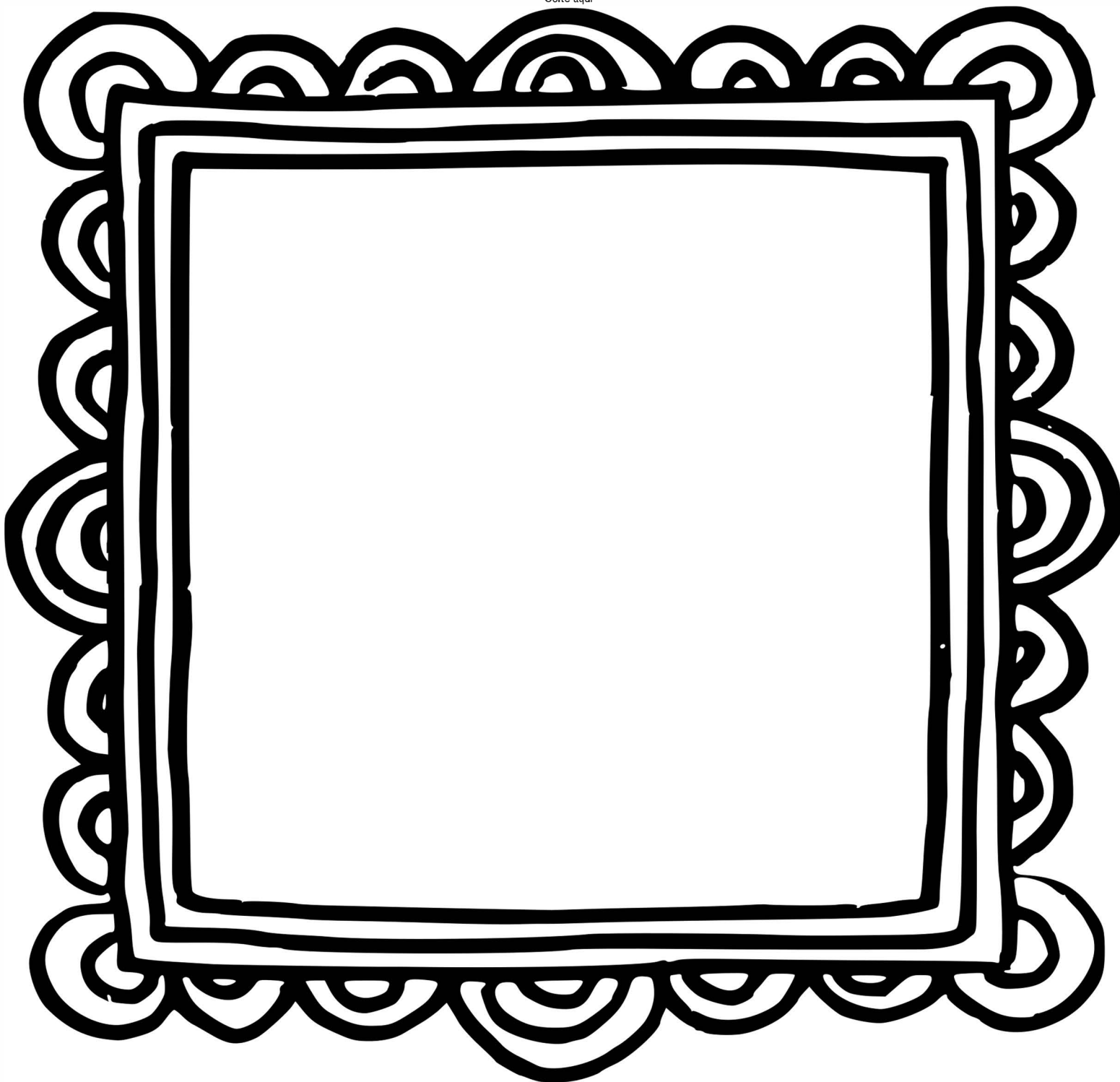
Instrucciones: Lea cada una de las siguientes oraciones o siga la lectura mientras alguien se las lee. Decide si la afirmación describe un comportamiento APROPIADO o si, por el contrario, es una forma en la que NO debes actuar. Escribe una "V" de VERDADERO en la línea anterior a cada frase que describa cómo te comportarás en el teatro, y Escribe una "F" de FALSO en la línea anterior a cada frase que describa cómo NO te comportarás en el teatro. ¡No te preocupes! ¡Será fácil porque sabemos que sabes comportarte!

- 1) _____ Te está gustando mucho el programa y quieres decirle algo a tu amigo, pero por respeto, deberías esperar hasta después del espectáculo para hablar con ellos.
- 2) _____ Mientras esperas para entrar al teatro, tienes un poco de basura en la mano que si quieres deshacerte de algo, simplemente lo tiras al suelo porque alguien más se encargará de limpiarlo.
- 3) _____ Quieres estar seguro, así que si necesitas ir al baño, debes preguntar a un adulto que conozcas para que te lleve.
- 4) _____ Estás muy emocionado por el canto de los actores y quieres aplaudir, pero porque demuestras respeto, esperas a aplaudir al final de las canciones porque quieres que todos escuchen la letra y no quieres distraer a los actores en el escenario.
- 5) _____ Necesito llegar a algún lugar del teatro, puedo correr porque es seguro hacerlo, especialmente en los pasillos del teatro.
- 6) _____ Si hay una emergencia desafortunada en el teatro, es seguro gritar y salir de su asiento porque es una emergencia, así que uno no tiene que ser responsable.
- 7) _____ A veces los actores se mueven del escenario y se dirigen al público. Para ser respetuosos, no intentes tocarlos ni interponerse en su camino, aunque realmente quieras hacerlo.

¡No hay lugar como “TU” hogar!

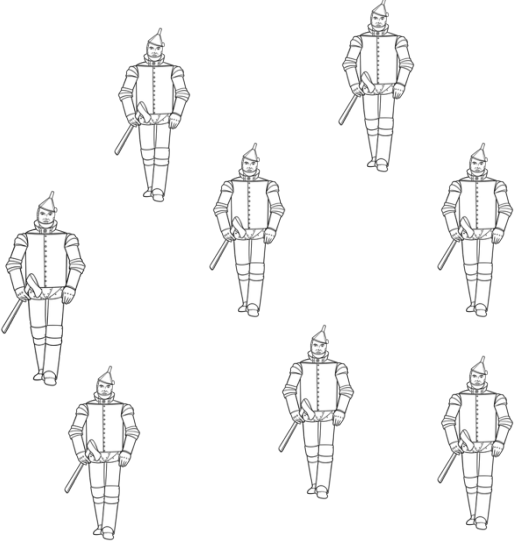
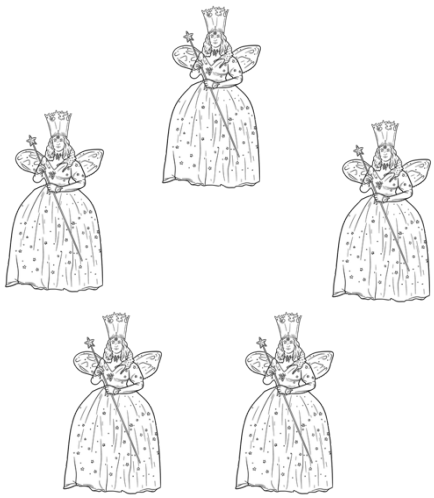
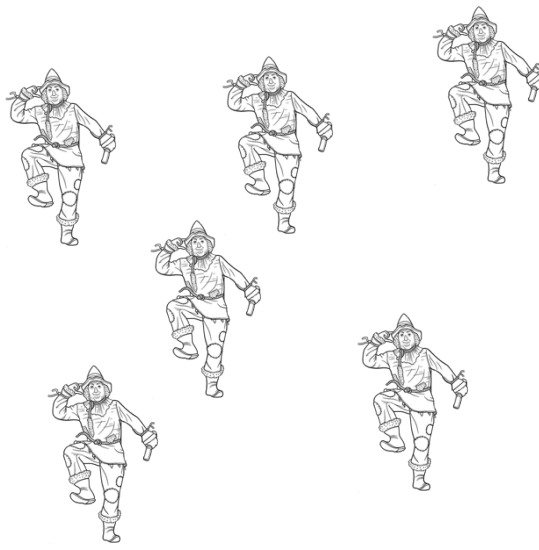
Cuando el Mago llegó a Oz, se instaló en la Ciudad Esmeralda, un lugar donde todo era de un brillante verde esmeralda. Ahora, ¿qué pasaría si un día te encontraras en Oz? Piensa en la ciudad donde te gustaría vivir . ¿Cómo sería? ¿Qué cosas verías? ¿Sería de un solo color como la Ciudad Esmeralda? ¡Quizás de tu color favorito! Tal vez tendría muchos colores. ¿Quién sabe? ¡Solo tú! Eso es... hasta que dibujes tu propia ciudad en el espacio de abajo, y luego podrás compartirla con todos tus amigos para que vean dónde vivirías en la mágica tierra de Oz. ¡Diviértete!

Corte aquí



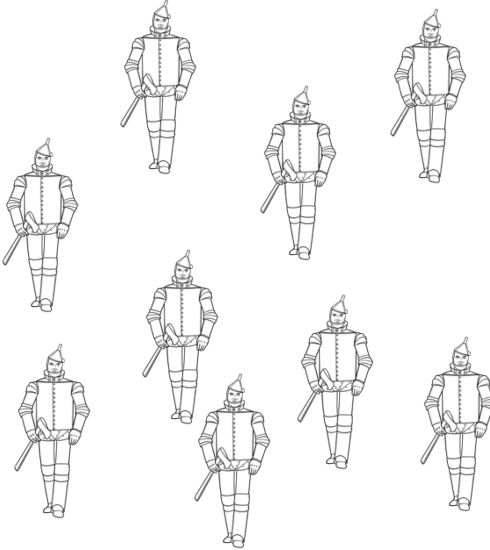
Contando Personajes #1!

¡Encierra en un círculo el número correcto de personajes de Oz en cada casilla!

	
7 8 9	3 4 5
	
1 2 3	6 7 8

Contando Personajes #2!

¡Encierra en un círculo el número correcto de personajes de Oz en cada casilla!

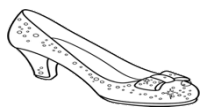
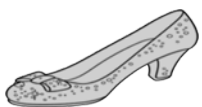
	
2 5 1 6	4 9 7 2
	
3 9 5 8	10 3 8 4



Toto suma 10! (Adición)

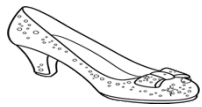
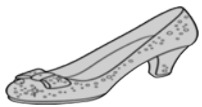
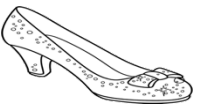
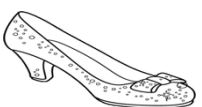
¡A Toto le encanta buscar zapatillas mágicas! Ya ha encontrado algunas, pero quiere encontrar diez. Observa cada cuadrícula de diez para escribir una ecuación matemática sobre las zapatillas de Toto. Piensa en cuántas zapatillas ha encontrado ya y cuántas más necesitaría encontrar para completar diez.

¡Toto tiene ? zapatillas, pero si encuentra ? más. Toto tendrá 10 zapatillas mágicas!

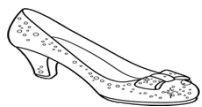
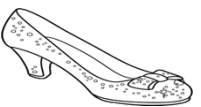
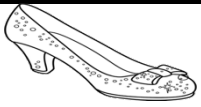
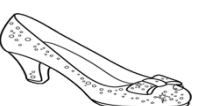
$$\underline{\quad\quad} + \underline{\quad\quad} = 10$$





$$\underline{\quad\quad} + \underline{\quad\quad} = 10$$

$$\underline{\quad\quad} + \underline{\quad\quad} = 10$$

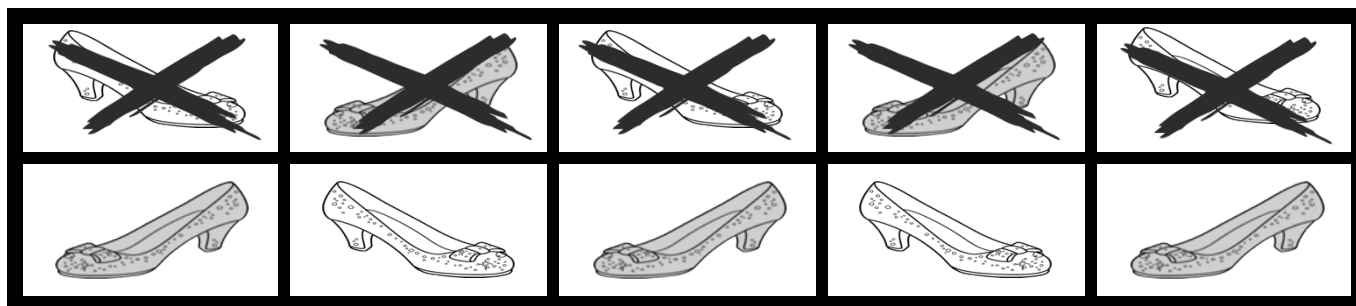


Toto resta 10! (Resta)

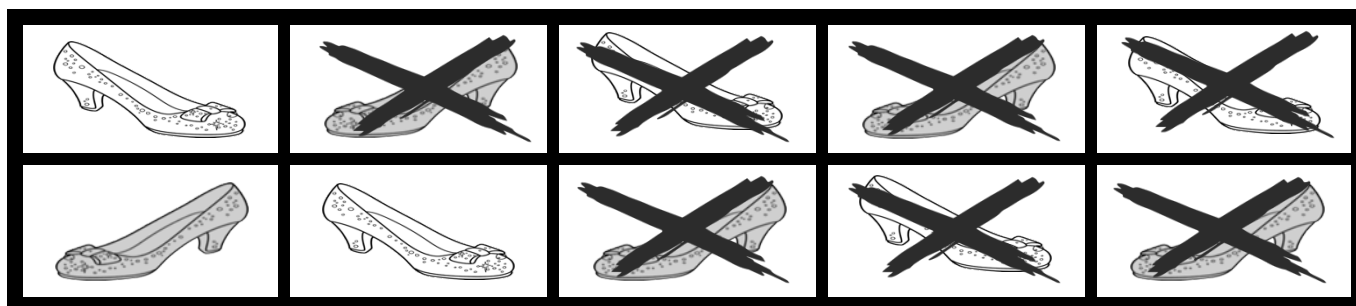


¡A Toto le encanta buscar zapatillas mágicas! Ha encontrado 10, pero algunas han desaparecido. Observa cada cuadra de diez para escribir una ecuación matemática sobre las zapatillas de Toto. Piensa en cuántas zapatillas de Toto desaparecieron y cuántas zapatillas mágicas le quedan ahora.

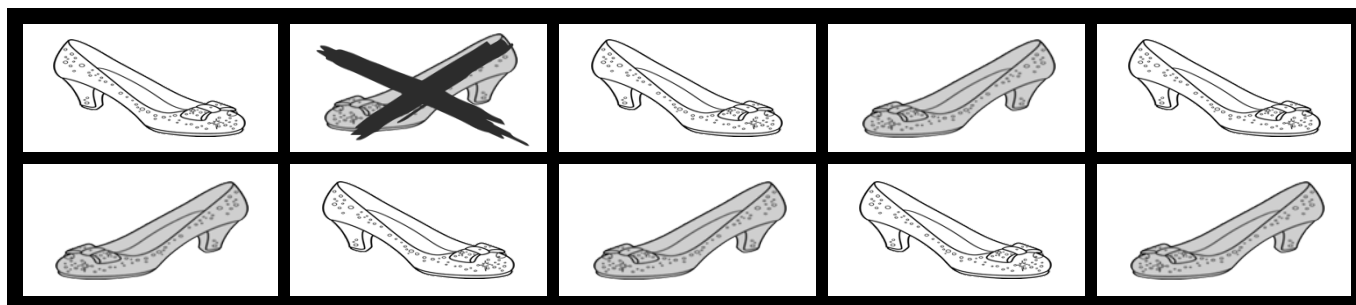
¡Toto tenía 10 zapatillas, pero ? han desaparecido. Ahora Toto solo tiene ? zapatillas mágicas!



$$10 - \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$$



$$10 - \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$$



$$10 - \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$$



SOPA DE LETRAS DE LA BRUJA MALVADA N.º1

La Bruja Malvada ha escondido algunas palabras del programa de NOP, ¡OZ!, en este rompecabezas.

¿Puedes encontrarlas y rodearlas?

Las palabras están acomodadas horizontalmente ➡ y verticalmente ↓. ¡Un poco travieso!



BRAIN

CYCLONE

HOME

ROAD

WICKED

BRICK

GREAT

LION

STRAW

WITCH

COURAGE

HEART

NOBLE

TIN

WIZARD

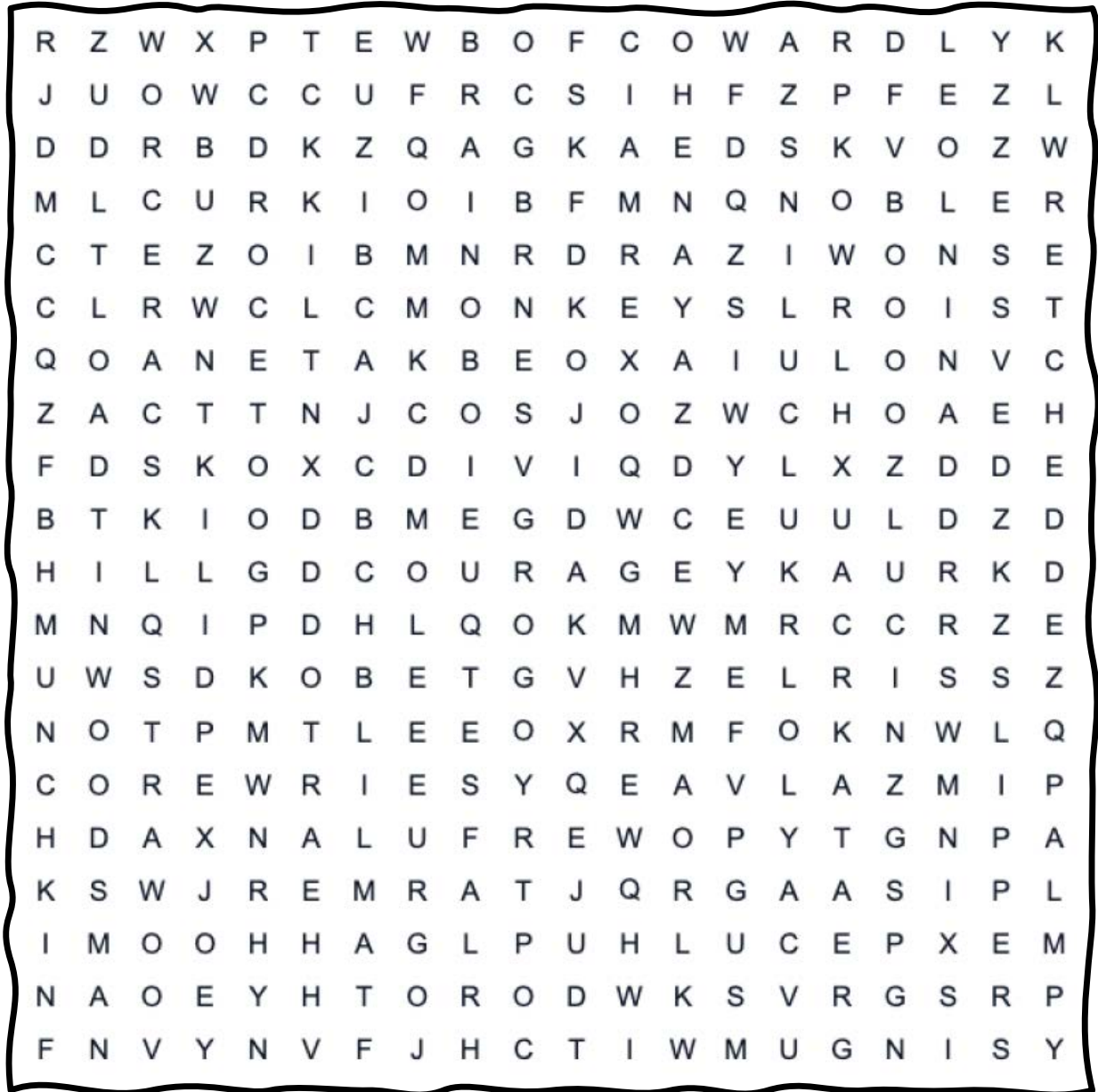


SOPA DE LETRAS DE LA BRUJA MALVADA N.º 2

La Bruja Malvada ha escondido algunas palabras del programa de NOP, ¡OZ!, en este rompecabezas.

¿Puedes encontrarlas y rodearlas?

¡Las palabras pueden →, ←, ↓, ↑, ↘, ↙, ↗, o ↖! ¡Verdaderamente malvado!



BRAIN

DOROTHY

LION

POWERFUL

TIN WOODSMAN

BRICK

EMERALD

MAGICAL

ROAD

WICKED

COURAGE

GREAT

MONKEYS

SCARECROW

WITCH

COWARDLY

HEART

MUNCHKIN

SLIPPERS

WIZARD

CYCLONE

HOME

NOBLE

STRAW

WRETCHED

LEE LOS LIBROS!

¡Oz! es un musical divertido basado en el libro *El Maravilloso Mago de Oz*. ¡Ya puedes leerlo!

El maravilloso mago de Oz

Por L. Frank Baum.

Ilustraciones de W.W. Denslow (Edición de 1900)

El maravilloso mago de Oz es como los cuentos de hadas de antaño pero ambientado en Estados Unidos. Dorothy y su perro Toto son arrastrados desde Kansas por un ciclón que los deposita en el mágico reino de Oz. El único deseo de Dorothy es encontrar la manera de volver a casa. Le dicen que debe pedir ayuda al Mago de Oz en la Ciudad Esmeralda, y en su camino, se hace amiga de un Espantapájaros que quiere un cerebro para ser inteligente, un Hombre de Hojalata que quiere un corazón para poder amar, y un León Cobarde que quiere ser valiente. Juntos deberán vencer a una bruja malvada para conseguir lo que buscan. ¿Lo lograrán? ¿Les concederá el Mago sus deseos? ¿Y volverán Dorothy y Toto alguna vez a Kansas?

¡Las películas son maravillosas, pero los libros son mejores!

En total, L. Frank Baum escribió trece historias más sobre Oz. (Están disponibles para ser prestadas en tu biblioteca local o comprada en tu librería local)

Si te gusta *¡OZ!* o el libro *El maravilloso mago de Oz*, te pueden gustar estos libros:

- *La maravillosa tierra de Oz* (1904): Un niño llamado Tip recibe ayuda del Espantapájaros y del Hombre de Hojalata para escapar de una bruja malvada.
- *Ozma de Oz* (1907): Dorothy se encuentra en la tierra de Ev, donde ayuda a la princesa Ozma a salvar a la familia real de un rey malvado.
- *Dorothy y el mago de Oz* (1908): ¡Un terremoto en California transporta a Dorothy, a su gato y a su primo Z a un mundo subterráneo!
- *El camino a Oz* (1909): Dorothy se pierde en un camino encantado.
- *La Ciudad Esmeralda de Oz* (1910): Dorothy, la tía Em y el tío Henry llegan a vivir a Oz, que el Rey Gnomo intenta invadir.
- *La niña de retazos de Oz* (1913): Un niño llamado Ojo intenta liberar a su tío de un hechizo maligno.
- *Tik-Tok de Oz* (1914): Una niña llamada Betsy Bobbin naufraga en Oz.
- *El espantapájaros de Oz* (1915): El capitán Bill, Trot y el espantapájaros en Oz.
- *Rinkitink de Oz* (1916): El rey Rinkitink ayuda al príncipe Inga a salvar a sus padres.
- *La princesa perdida de Oz* (1917): Dorothy y el Mago intentan encontrar a la princesa Ozma.
- *El Leñador de Hojalata de Oz* (1918): El Leñador de Hojalata, que ahora tiene corazón, intenta encontrar a la chica que amaba antes de convertirse en hojalata.
- *La magia de Oz* (1919): El malvado Ruggedo intenta conquistar Oz.
- *Glinda de Oz* (1920): ¡Glinda y Ozma ayudan a Dorothy a detener una guerra!

L. Frank Baum también escribió otros dos relatos que podrían gustarte:

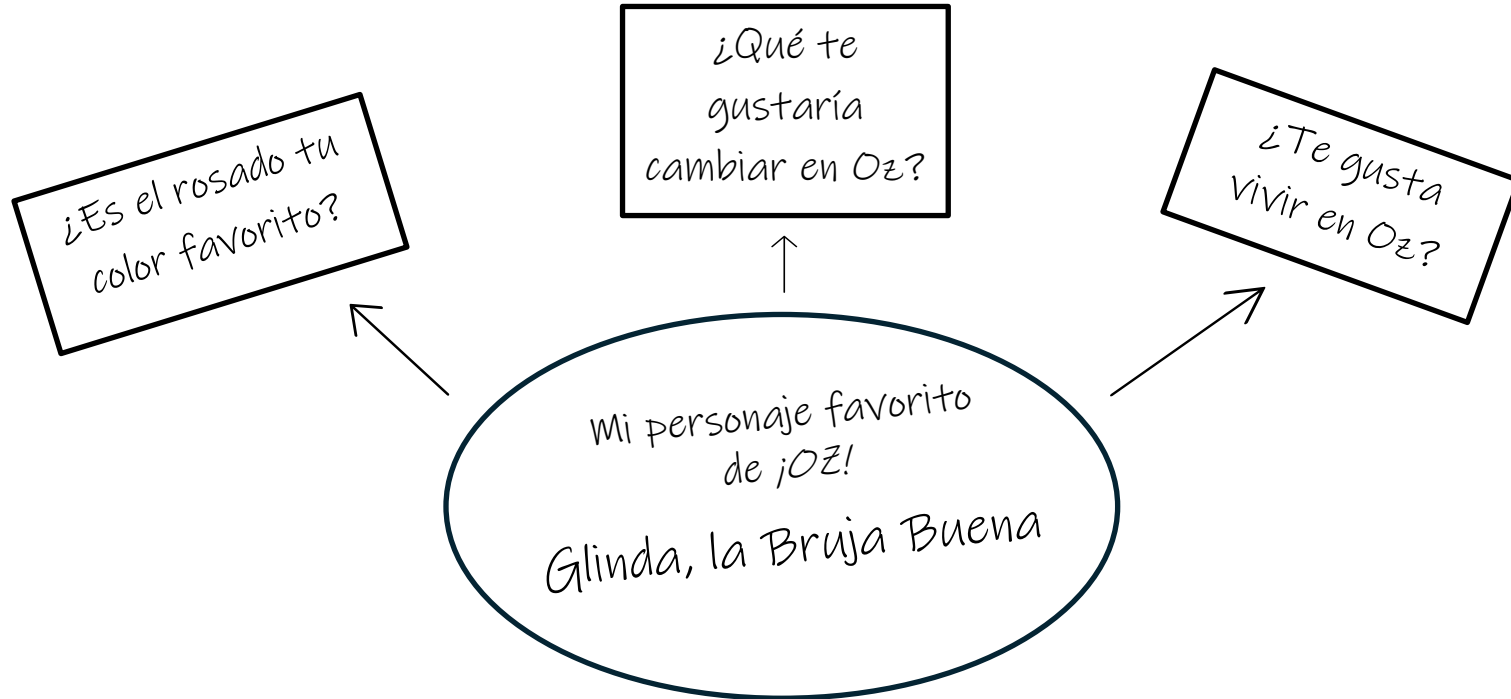
- *La vida y las aventuras de Papá Noel* (1902): Claus, un niño perdido, decide llevar alegría a todos los niños del mundo cada Navidad.
- *Un Papá Noel secuestrado* (1904): ¿Qué pasaría si Papá Noel fuera secuestrado por demonios justo antes de Navidad?

En *Nine O'Clock Players* les deseamos muchas horas maravillosas de lectura y esperamos verlos en nuestra producción de *¡OZ!*

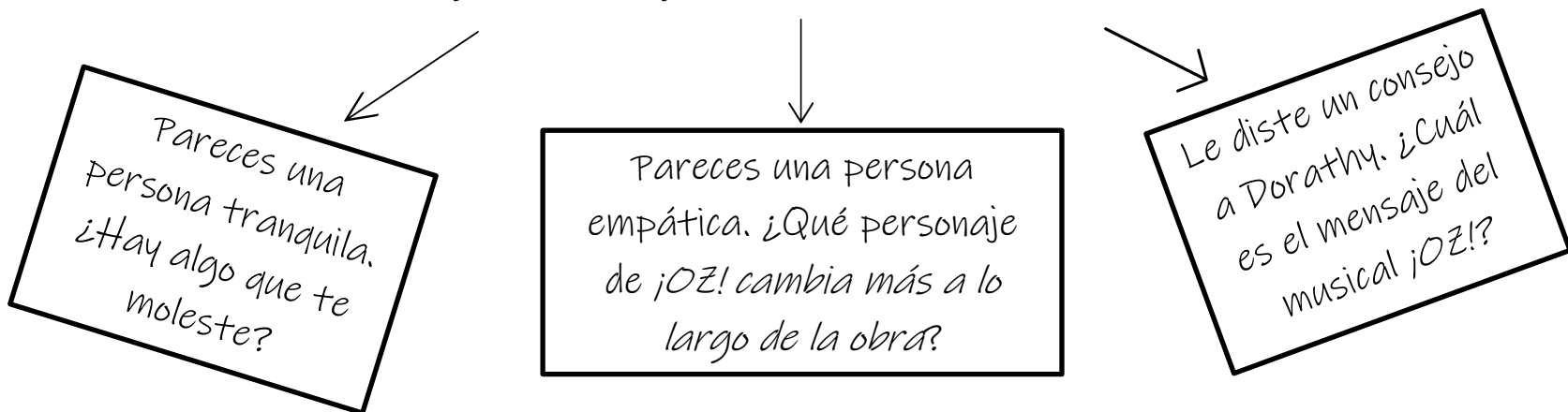
N. Gallagher

Ejemplo de un mapa mental

Algunas preguntas faciles

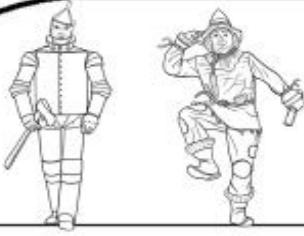


Algunas preguntas para reflexionar



Escribe una carta

¡Dorothy, el Espantapájaros, el Hombre de Hojalata, el León Cobarde y Toto también van a ver al Mago! ¡Escribe una carta a tu personaje favorito de ¡Oz! y cuéntale por qué quieres ir a ver al Mago. Incluye detalles para que tu carta sea convincente.



Decor



Your Friend,

Escribe una carta

¡Dorothy, el Espantapájaros, el Hombre de Hojalata, el León Cobarde y Toto también van a ver al Mago! ¡Escribe una carta a tu personaje favorito de ¡Oz! y explícale por qué quieres ir a conocer al Mago. ¿Qué le pedirías? ¿Por qué es importante que te incluya? ¡Recuerda usar detalles que hagan tu carta convincente!





Sinónimos y antónimos de la Tía Em

A la tía Em de Dorothy le gustaba contarle historias sobre la gente que había conocido. A Dorothy le encantaba escuchar sus historias porque la tía Em usaba muchas palabras interesantes para describir a la gente como si fueran personajes de un libro o una película. Las palabras de la tía Em dibujaban imágenes en su cabeza. Su tía le dijo una vez que esas palabras descriptivas se llamaban "adjetivos". A veces, la tía Em incluso sabía varias palabras distintas que significaban lo mismo. Ella dijo que estas palabras se llaman "sinónimos". A ella y a Dorothy les gustaba elegir una palabra y jugar a ver quién podía pensar en más sinónimos. Pero a veces, elegían una palabra e intentaban pensar en palabras que significaran lo contrario. Su tía le dijo a Dorothy que estas palabras opuestas se llaman "antónimos". A Dorothy le encantaban los sinónimos y antónimos de la tía Em y sus ingeniosos adjetivos. Incluso empezó a usarlos ella misma. Siempre que... Ella leía un libro o veía una película, y le describía los personajes a la tía Em usando adjetivos coloridos. Si usaba uno si usaba demasiados adjetivos, simplemente pensaba en un sinónimo. Incluso aprendió a usar antónimos para mostrar cómo dos caracteres eran diferentes entre sí. Pronto, Dorothy se convirtió en una excelente narradora, ¡todo gracias a los sinónimos y antónimos de la tía Em!

Lo único que necesitas es confianza en ti mismo. No hay ser vivo que no sienta miedo ante el peligro.
El verdadero coraje reside en afrontar el peligro cuando se tiene miedo, y ese tipo de coraje te sobra.

L. Frank Baum

En la tabla a continuación, se muestran dos adjetivos (palabras descriptivas) de la obra de teatro OZ! que se utilizan para describir a un personaje. Estos dos adjetivos también son antónimos porque significan lo contrario. En el banco de palabras de abajo, hay palabras que son sinónimos de una u otra de las palabras de arriba. ¡Ahora, juguemos!

Instrucciones: Decide si las palabras del banco significan "valiente" o "cobarde". Escribe cada palabra debajo del sinónimo correcto (la palabra con el mismo significado). ¡Diviértete! ¡Sé valiente aunque te sientas un poco cobarde!

Valiente (Courageous)		Cobarde (Cowardly)	
Banco de palabras			
bold	fainthearted	gutless	spineless
brave	fearless	skittish	valiant

En la obra de teatro ¡OZ!, León Cobarde dice: "Puede que tenga miedo... pero eso no significa que no pueda ser valiente".

¡Puedo usar adjetivos en mis escritos! Usa un sinónimo de cada columna para completar esta oración:

¡Creo que puedo ser _____ incluso si siento un poco _____!



Sinónimos y antónimos de la Tía Em

A la tía Em de Dorothy le gustaba contarle historias sobre la gente que había conocido. A Dorothy le encantaba escuchar sus historias porque la tía Em usaba muchas palabras interesantes para describir a la gente como si fueran personajes de un libro o una película. Las palabras de la tía Em dibujaban imágenes en su cabeza. Su tía le dijo una vez que esas palabras descriptivas se llamaban "adjetivos". A veces, la tía Em incluso sabía varias palabras distintas que significaban lo mismo. Ella dijo que estas palabras se llaman "sinónimos". A ella y a Dorothy les gustaba elegir una palabra y jugar a ver quién podía pensar en más sinónimos. Pero a veces, elegían una palabra e intentaban pensar en palabras que significaran lo contrario. Su tía le dijo a Dorothy que estas palabras opuestas se llaman "antónimos". A Dorothy le encantaban los sinónimos y antónimos de la tía Em y sus ingeniosos adjetivos. Incluso empezó a usarlos ella misma. Siempre que... Ella leía un libro o veía una película, y le describía los personajes a la tía Em usando adjetivos coloridos. Si usaba uno si usaba demasiados adjetivos, simplemente pensaba en un sinónimo. Incluso aprendió a usar antónimos para mostrar cómo dos caracteres eran diferentes entre sí. Pronto, Dorothy se convirtió en una excelente narradora, ¡todo gracias a los sinónimos y antónimos de la tía Em!

Lo único que necesitas es confianza en ti mismo. No hay ser vivo que no sienta miedo ante el peligro.
El verdadero coraje reside en afrontar el peligro cuando se tiene miedo, y ese tipo de coraje te sobra.
L. Frank Baum

En la tabla a continuación, se muestran dos adjetivos (palabras descriptivas) de la obra de teatro OZ! que se utilizan para describir a un personaje. Estos dos adjetivos también son antónimos porque significan lo contrario. En el banco de palabras de abajo, hay palabras que son sinónimos de una u otra de las palabras de arriba. ¡Ahora, juguemos!

Instrucciones: Decide si las palabras del banco significan "valiente" o "cobarde". Escribe cada palabra debajo del sinónimo correcto (la palabra con el mismo significado). ¡Diviértete! ¡Sé valiente aunque te sientas un poco cobarde!

Valiente (Courageous)		Cobarde (Cowardly)	
Banco de Palabras			
bold	fainthearted	gutless	spineless
brave	fearless	self-assured	stalwart
craven	feeble	skittish	valient

¡Puedes usar adjetivos, sinónimos y antónimos en tus escritos!

En la obra de teatro ¡OZ!, el León Cobarde dice: "Puede que tenga miedo... pero eso no significa que no pueda ser valiente". Utiliza palabras del banco de palabras para explicar cómo el León Cobarde, e incluso tú, podéis ser valientes incluso cuando tenéis miedo.

Comparación y contraste de dos personajes

INSTRUCCIONES:

- 1) ¡Elige dos personajes de la obra OZ! Escribe sus nombres en las líneas que hay encima de los dos óvalos.
- 2) Escribe palabras/frases/oraciones como puedas en el óvalo de cada personaje para describir sus características.
- 3) Si ambos personajes tienen el mismo rasgo, escribe ese rasgo en el espacio donde se superponen los óvalos.
- 4) Revisa tu trabajo y piensa en cómo tus dos personajes son diferentes y en qué se parecen.
- 5) Completa las dos frases que aparecen al final de la página.
- 6) Si tienes tiempo, dibuja cada personaje en el cuadro que está encima de su óvalo.

Personaje 1: _____

Personaje 2: _____

Los personajes son diferentes porque _____

Los personajes son los mismos porque _____

¡Tú puedes ser actor!

¿Cómo actúan los actores?

Un actor tiene dos herramientas importantes para interpretar a otra persona: su cuerpo y su voz. Los actores practican mucho para controlar sus movimientos y su voz. Observan cómo actúan, caminan y hablan las personas, y luego intentan imitarlas. Cuando piensan en su personaje, imaginan cómo se vería, se movería y hablaría esa persona. Esto se debe a factores que la definen, como su edad, estatura o salud. Pero lo más importante es que la apariencia, los movimientos y la forma de hablar de alguien a menudo revelan cómo se siente por dentro.

El cuerpo del actor

Cuando los actores usan su cuerpo, piensan en dos cosas. Una es cómo se ven sus rostros en diferentes momentos; esto se llama expresiones faciales o, a veces, "hacer muecas". La otra es cómo mueven sus cuerpos. Si observas a la gente, notarás que cada uno se mueve de forma un poco diferente. Esto puede deberse a cómo se sienten o a quiénes son. Analicemos estos dos aspectos uno por uno para comprenderlos mejor.

Expresiones faciales

- ¿Qué expresión tiene el rostro de una persona cuando está feliz? ¿Cuando está enfadada? ¿Cuando está emocionada?
- ¿Qué expresión tiene el rostro de alguien cuando está herido? ¿Cuando recibe un abrazo? ¿Cuando se sorprende?
- ¿Qué expresión tiene alguien cuando ve venir a su amigo? ¿Y cuando ve algo desagradable?

Movimiento

- ¿Cómo se mueve una persona cuando tiene prisa? ¿Cuando está cansada? ¿Cuando está emocionada?
- ¿Cómo se mueve una persona cuando es un bebé? ¿Cuando es mayor? ¿Cuando es adolescente?
- ¿Cómo se mueve una persona cuando está en el parque? ¿Cuando baila? ¿Cuando tiene miedo?

La voz del actor

Cuando los actores usan sus voces, piensan en cómo suenan. Una voz puede ser fuerte como un grito o suave como un susurro. Puede ser aguda como la de un pajarito o grave como la de un oso. A veces, las voces pueden ser suaves y dulces, como una canción, o ásperas y rasposas, como la de alguien con dolor de garganta. Además, la voz de las personas suena diferente según el lugar donde crecieron, y a esto se le llama acento. Los actores necesitan mucha práctica para lograr diferentes voces y acentos. Analicemos las voces para comprender cómo pueden cambiar.

Voces

- ¿Cómo suena la voz de alguien cuando está contento? ¿Cuando está triste? ¿Cuando está enfadado?
- ¿Cómo suena la voz de alguien cuando está enfermo? ¿Y cuando tiene miedo?
- ¿Cómo suena la voz de alguien después de correr una carrera? ¿Cuando tiene frío? ¿Cuando es mayor?

Práctica (¿Cómo se vería tu rostro, cómo se movería tu cuerpo y cómo sonaría tu voz al decir estas líneas?)

- | | |
|----------------------------------|---|
| ➤ “¡Vamos a tomar helado!” | ➤ “Ese perro da miedo, pero ese gatito es lindo.” |
| ➤ “Espérame, quiero ir contigo.” | ➤ “Por favor, ¿podemos ir a ver esa película? ¡Es mi favorita!” |
| ➤ “Mamá, no me siento bien.” | ➤ “¡Te quiero, abuela!” |

¡RECUERDA, PUEDES SER ACTOR!

¡Puedes ser diseñador(a) de traje!

INSTRUCCIONES:

Los diseñadores de vestuario eligen la ropa que usan los personajes en una obra. Muchas veces, piensan en cómo es el personaje y crean el vestuario basándose en su imaginación.

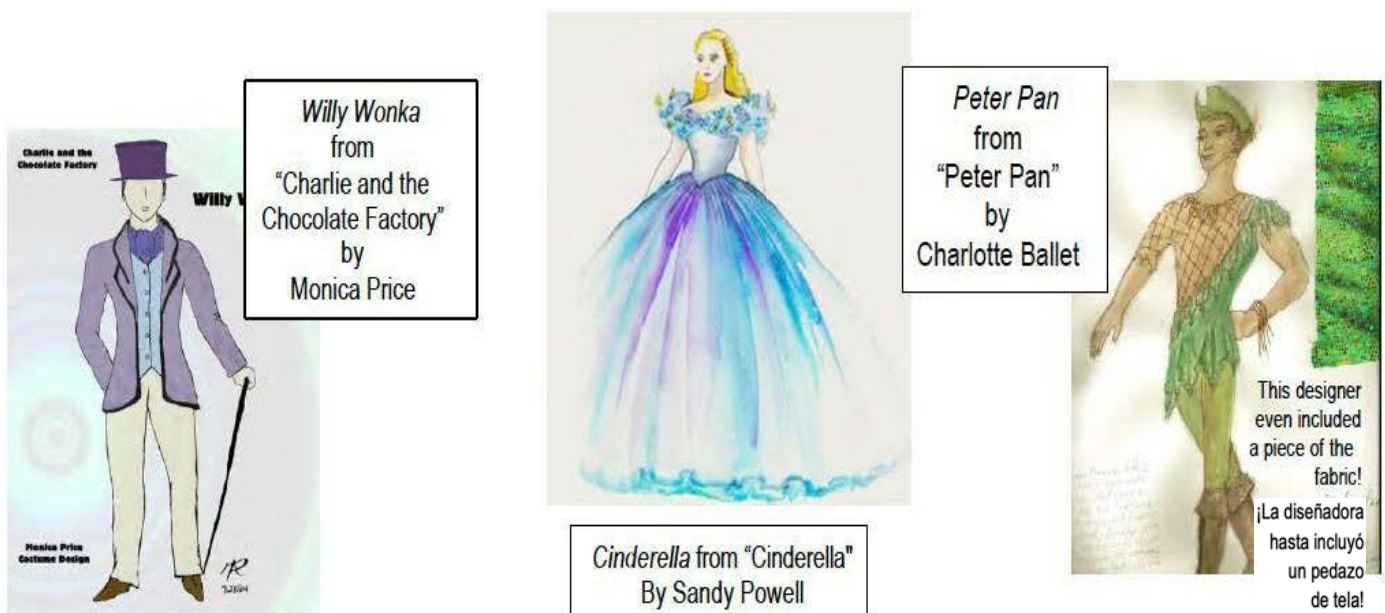
Elige un personaje de *¡OZ!* que te haya parecido divertido o interesante. ¿Cómo crees tú que debería vestirse ese personaje? Hay algunos aspectos que puedes considerar para ayudarte a decidir:

- “¿Cuál es el trabajo del personaje?” ¿Qué tipo de ropa usan las personas que tienen ese trabajo?
- “¿Dónde vive el personaje?” ¿En qué parte del mundo vive y cómo se visten las personas de ese lugar?
- “¿El personaje es rico, pobre o de una clase social intermedia?”
- “¿Qué edad tiene el personaje?” ¿Es joven, mayor o tiene una edad intermedia?
- “¿Cómo es la personalidad del personaje?” ¿Es amable, antipático, alegre, triste o quizás un héroe o un villano?

Dibuja tu idea de cómo debería verse el personaje. Cuando hayas terminado, escribe algunas palabras o una o más oraciones para explicar por qué **crees** que debería vestirse de esa manera.

¡Diviértete y recuerda que tú también puedes ser diseñador(a) de vestuario!

¡Echa un vistazo a estos ejemplos de "representaciones" de personajes que quizás conozcas; incluso podrían ayudarte a generar ideas!



Nombre:

Fecha:

¿Puedes ser diseñador(a) de vestuario?

Personaje:

Obra:

Sobre mi diseño

¿Puedes ser diseñador(a) de traje?

INSTRUCCIONES:

¡Los diseños de vestuario *no* tienen que ser una obra de arte! Están pensados para mostrar al director y al equipo de vestuario algunas ideas sobre el aspecto de los personajes. Para esta actividad, elige un personaje del musical juvenil ¡OZ! que te haya parecido interesante y diseña un vestuario que represente cómo crees que debería ir vestido. (Recuerda que el diseñador de peluquería y maquillaje trabajará con los equipos de diseño, así que ni siquiera necesitas dibujar una cara).

Para ayudarte a generar tus propias ideas, estas son algunas preguntas en las que deberías pensar:

- "¿Cuál es la edad del personaje, y cómo quería este afectar la forma del personaje está vestido?"
- "¿A qué se dedica el personaje para ganarse la vida y cómo influiría esto en la manera en que se viste?"
- "¿El personaje es rico, pobre o pertenece a una clase social intermedia?" ¿Cómo influiría esto en la manera en que se viste?"
- "¿Cuál es el origen cultural del personaje o en qué parte del mundo vive?"
- "¿Cuál es la personalidad del personaje (por ejemplo, amable, antipático, seguro de sí mismo, inseguro, etc.) y cómo influiría esto en la manera en que se viste?"
- "¿Qué tipos de ropa, colores, telas y otros elementos ayudarían mejor al público a comprender al personaje?"

Usando los materiales proporcionados por tu profesor(a), dibuja tus ideas de cómo debería vestirse el personaje. Cuando termines, escribe una o más oraciones breves para explicar las decisiones que tomaste para tu diseño. (Algunos diseñadores incluso escriben estas explicaciones directamente en sus diseños). ¿Cómo ayudan tus decisiones de diseño al público a comprender mejor al personaje?

¡Diviértete y recuerda que tú también puedes ser diseñador(a) de vestuario!

¡Echa un vistazo a estos ejemplos de "representaciones" de personajes que quizás conozcas; incluso podrían ayudarte a generar ideas!



Nombre: _____

Fecha: _____

¿Puede ser diseñador(a) de vestuario?

Personaje: _____

Obra: _____

Sobre me diseño

¡Puedes ser crítico(a) de teatro!

¿Qué significa ser crítico?

¿Te gustó el espectáculo de los Nine O'Clock Players que viste? Hay quienes se dedican a opinar sobre algo. A estas personas se les llama *críticos*. Su opinión se denomina *crítica* y es su *punto de vista*. Existen críticos para muchas cosas: teatro, cine, restaurantes, videojuegos, prácticamente cualquier cosa. Los críticos de teatro saben mucho sobre el tema y escriben reseñas para periódicos, televisión, radio e incluso internet. Estas reseñas indican si el espectáculo les pareció bueno o malo. Puede que les gusten algunas partes y otras no, pero esta es su opinión.

¿Por qué necesitamos críticos? Hay muchísimas obras de teatro, películas y música para elegir. Puede que la gente no sepa cuál elegir, y las críticas les ayudan a decidir. Cualquiera puede tener una opinión e incluso convertirse en crítico. ¿Alguna vez has visto una película, leído un libro o escuchado una historia que te haya gustado mucho y se la hayas contado a tus amigos? Si es así (y creemos que sí), ¡puedes ser crítico de teatro!

En Nine O'Clock Players nos enorgullece crear espectáculos para que los disfruten, y esperamos que este les haya gustado. También esperamos que lo hayan comentado con sus amigos, y creemos que tienen potencial para ser críticos de teatro. ¡Así que diviértanse compartiendo su reseña sobre la obra en su propia opinión! ¡Incluso pueden compartirla con sus amigos y familiares!

¡TÚ PUEDES SER CRÍTICO DE TEATRO!

Un breve glosario de términos del resumen anterior.

(Tomado de las definiciones para niños del diccionario Merriam-Webster).

crítico (sustantivo): una persona que hace o da un juicio sobre el valor, la valía, la belleza o la excelencia de algo.

criticar (verbo): examinar críticamente : revisar

opinión (sustantivo): un juicio sobre una persona o cosa

reseña (sustantivo): una discusión de un crítico sobre la calidad de algo (como un libro o una obra de teatro)
(verbo): discutir la calidad de (como un libro o una obra de teatro)

¡Puedes ser crítico de teatro!

Notas para me crítica

This image shows a full page of handwriting practice paper. It features ten identical rows of horizontal guidelines. Each row is composed of three lines: a solid black line at the top, a dashed black line in the middle, and another solid black line at the bottom. These lines are evenly spaced across the entire page to help children learn letter height and placement. The background is white, and there are no other markings or text on the page.

¡Puedes ser crítico(a) de teatro!

Escribe tu crítica.

Instrucciones : Para escribir una crítica clara e informativa, sigue el esquema que aparece a continuación. Primero, escribe un borrador de tu crítica y luego revísalo y corrígelo. Usa las casillas de verificación (☐) para llevar un registro de tu progreso.

Este primer párrafo debe presentar la obra al lector y darle una idea de tu opinión sobre ella.

- ☐ Escribe una oración en la que indiques al lector qué obra estás criticando.
- ☐ Dile al lector si consideras que la obra fue buena o no tan buena, y explica qué tan buena o qué tan poco buena te pareció.

Este segundo párrafo debe contarle al lector sobre un elemento de la obra que te haya parecido bueno o no tan bueno.

- ☐ Escribe una oración que identifique un elemento de la obra que te haya parecido bueno o no tan bueno.
- ☐ Escribe una oración que explique una razón por la que ese elemento fue bueno o no tan bueno.
- ☐ **(Opcional)** Escribe otra oración que dé otra razón por la que ese elemento fue bueno o no tan bueno.

*Este tercer párrafo debe contarle al lector sobre **otro elemento diferente de la obra** que te haya parecido bueno o no tan bueno.*

- ☐ Escribe una oración que identifique otro elemento de la obra que te haya parecido bueno o no tan bueno.
- ☐ Escribe una oración que explique una razón por la que ese elemento fue bueno o no tan bueno.
- ☐ **(Opcional)** Escribe otra oración que dé otra razón por la que ese elemento fue bueno o no tan bueno.

*Este cuarto párrafo debe contarle al lector sobre **otro elemento diferente de la obra** que te haya parecido bueno o no tan bueno.*

(Este párrafo PUEDE expresar una opinión diferente. Si no te gustó la obra, puedes decir: “Esta parte no fue tan buena”. O puedes hacerlo al revés.)

- ☐ Escribe una oración que identifique otro elemento de la obra que te haya parecido bueno o no tan bueno.
- ☐ Escribe una oración que explique una razón por la que ese elemento fue bueno o no tan bueno.
- ☐ **(Opcional)** Escribe otra oración que dé otra razón por la que ese elemento fue bueno o no tan bueno.

Este quinto y último párrafo debe darle al lector información importante sobre la obra.

- ☐ Escribe una oración que le diga al lector si crees que debería ver la obra o no. **(Incluye el nombre de la obra nuevamente.)**
- ☐ Escribe una oración sobre dónde puede ir el lector a ver la obra si desea hacerlo **(el teatro y dónde se encuentra).**
- ☐ Escribe una oración sobre las fechas en que se presenta la obra y cuánto cuestan las entradas. **(Tu maestro(a) puede saber esta información.)**
- ☐ Escribe una última oración que resuma tu opinión sobre la obra y diga si recomiendas que otras personas la vean o no.

Ahora, continúa con el siguiente paso del proceso de escritura y **revisa tu borrador** para asegurarte de que sea claro e informativo.

- ☐ Considera agregar **adjetivos y adverbios** para hacer tus opiniones más descriptivas.
- ☐ Asegúrate de que tu lenguaje sea **claro y descriptivo**.
- ☐ ¿Es correcta tu **puntuación**?
- ☐ ¿Has usado correctamente las **mayúsculas**, incluyendo el título de la obra?
- ☐ ¿Están todas las palabras **escritas correctamente**, especialmente los nombres?
- ☐ ¿Están todas las palabras **escritas correctamente**, especialmente los nombres?

¡Es hora de publicar! Si has hecho todo esto en una computadora, ya estás listo(a) para imprimir tu trabajo. Si has escrito tus borradores a mano, ahora tendrás que hacer una **copia limpia**. Esto te dará la oportunidad de revisar todo una última vez, pero, lo más importante, ¡te dará la oportunidad de felicitarte por tu excelente trabajo y por ser un(a) gran crítico(a) de teatro!



¡Felicidades!

De acuerdo con una larga tradición teatral,
Nine O'Clock Players presenta este ramo de rosas a

(Nombre)

¡Por su excelente desempeño como mecenas de las artes,
así como por ser un aprendiz responsable,
respetuoso y comprometido con el bienestar a lo largo de toda la vida!



Nombre del Profesor



Título del Musical